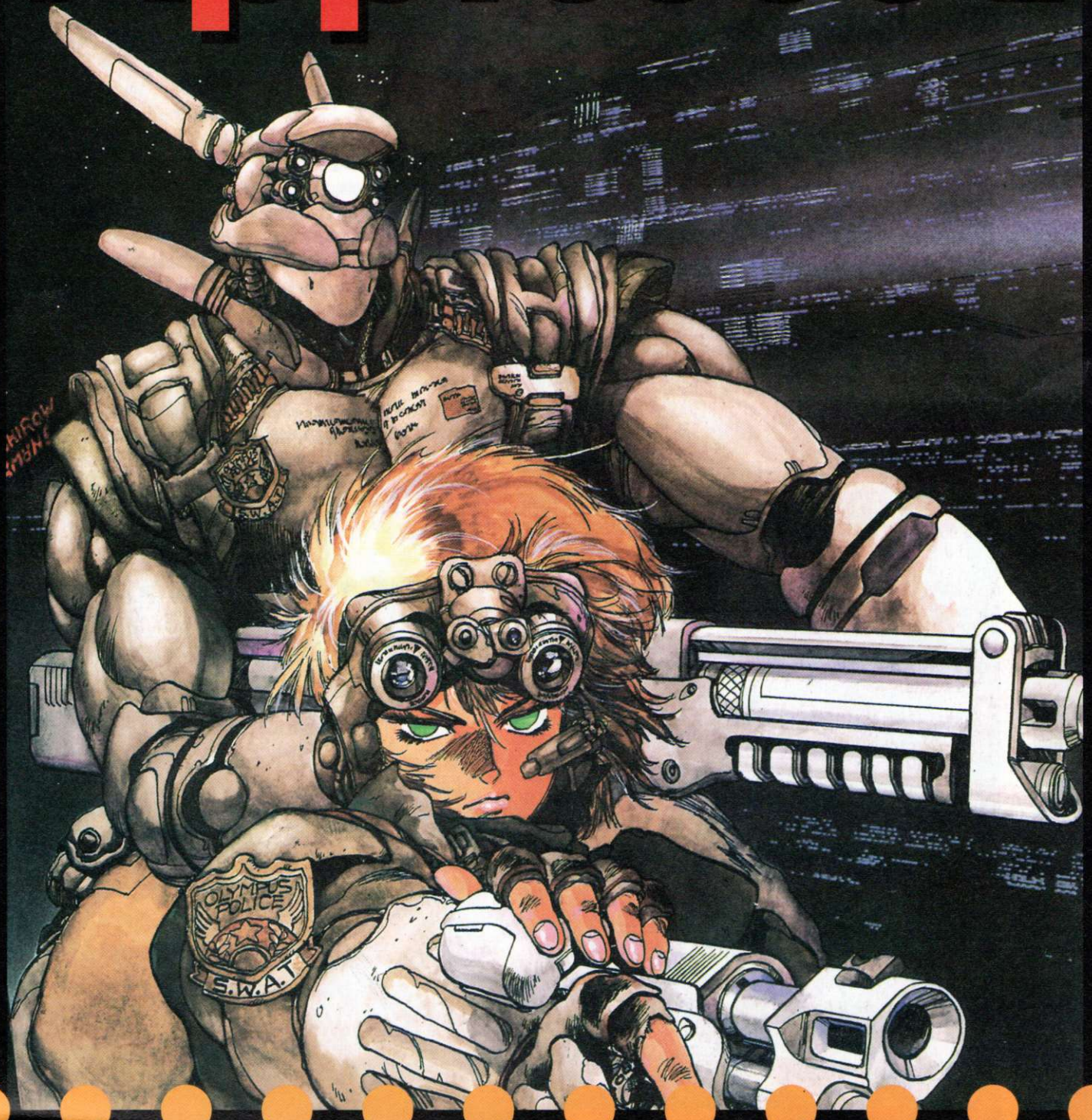
# MANGA manía

7

# Appleseed



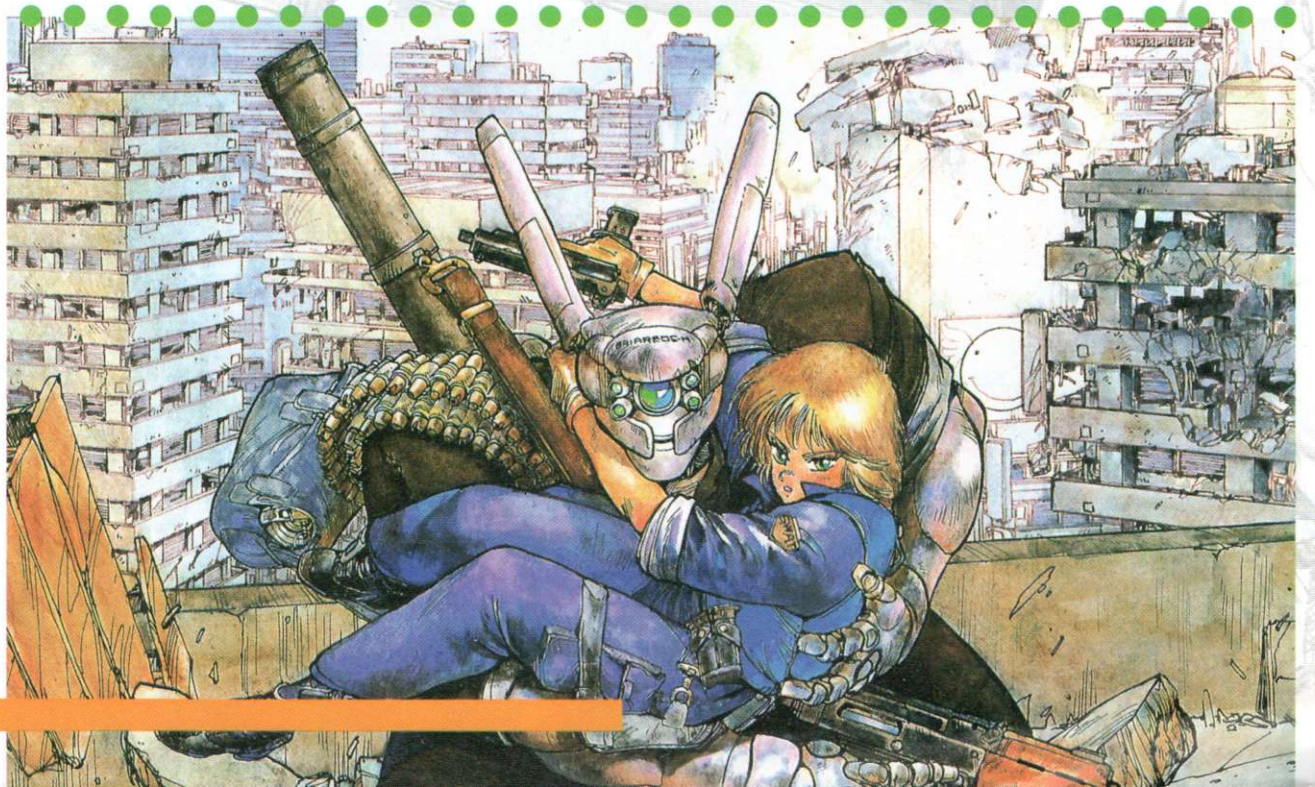
# Appleseed

La trama argumental de **Appleseed** transcurre en un mundo post-apocalíptico que se ha ido reconstruyendo desde sus cenizas y que ahora tiene en las megalópolis como Olympus –un proyecto utópico y un modelo para el resto de poblaciones de la Tierra– la máxima esperanza para afrontar con tranquilidad el futuro de la humanidad. En la ciudad de Olympus viven los protagonistas de la historia: la policía Deunan y el cyborg Briaeros, ambos miembros de las fuerzas de seguridad de la gran urbe. Juntos han logrado desbaratar varias acciones terroristas, que son la gran amenaza para los ciudadanos.

La acción arranca con un "flashback" que muestra el suicidio de una mujer. El marido, un policía de Olympus, hace responsable a la ciudad de la muerte de su esposa y no descansará hasta vengar su desgracia.

Tras un período de calma y paz, Olympus vuelve a sufrir la amenaza de grupos terroristas. Sin embargo, hasta ahora las fuerzas especiales anti-terroristas han actuado con éxito. En una de estas acciones detienen a Sebastian, un individuo muy peligroso que tiene la particularidad de ser medio cyborg. Su ambición no conoce límites y urde un plan para poner en jaque a la ciudad entera. Para tal acción cuenta con la ayuda del policía resentido por el suicidio de su mujer; su rencor y odio son las mejores armas que Sebastian empleará para lograr sus objetivos.

Una de sus primeras acciones consiste en el robo de varios robots-armaduras. Con estas poderosas máquinas de destrucción, Sebastian se autoproclama líder de un grupo pro-humano y anti-tecnológico. Además, amenaza del peligro que suponen los cyborgs y robots dentro del cuerpo de policía. A partir de entonces, Deunan y Briaeros llevan a cargo una exhaustiva investigación para evitar que Sebastian y los suyos inicien el ataque final. La emoción, el suspense y una trepidante acción ya no cesarán.



## una difícil tarea

A la hora de realizar una producción basada en una obra de las características de **Appleseed** –de gran extensión– y de escribir un guión que se adapte a las exigencias de la historia original existen, al menos, dos caminos a seguir. El primero, sintetizar cientos y cientos de páginas en una sola película u OVA, tratando de mantener la coherencia a pesar de los inevitables recortes de argumento que requerirá la producción (dos claros ejemplos de ello son las adaptaciones de **Akira** y **Outlanders**). El segundo consiste en alejarse de la trama original y realizar un episodio independiente, tal es el caso de films tan famosos como **Urusei Yatsura**, **Dragon Ball Z** o **Ranma 1/2**.

Por este motivo, a la hora de adaptar una obra tan sumamente compleja como es **Appleseed** en el formato de OVA se optó por dejar de lado los numerosos subargumentos de Masamune Shirow y realizar una trama argumental que se amoldara a las exigencias del mercado de venta directa para vídeo. Bandai, la compañía responsable de la producción, dejó en manos de la realizadora AIC la responsabilidad de resumir en un solo OVA la esencia de la obra más popular de Shirow. El resultado fue un episodio de setenta minutos cuyo guión, más lineal, no se relacionaba con el del manga original, donde la acción predominaba sobre la historia. Al igual que en la primera mini-serie de OVA's de **Dominion**, Shirow se mantuvo muy al margen de la producción, dejando casi una total libertad de movimiento al trabajo de realización de AIC.

Cabe destacar que en la animación estuvo presente el prestigioso estudio Gainax, responsable de **Otaku no Video**, **Bubblegum Crisis**, **Aim for the top!**, **Gunbuster**, **Nadia** y **Gall Force**, entre otras producciones.

Otros nombres propios que destacan en la producción son Kazuyoshi Takama, máximo responsable artístico del OVA, que se encargó de la adaptación del guión para la pequeña pantalla y de la dirección; Yomiko Horasawa, encargado del diseño de los personajes, y Takahiro Kishida, elegido para desarrollar el diseño mecánico. La tarea de supervisar el producto fue llevada a buen puerto por todo un monstruo de la industria de la animación: Hideaki Anno, componente del estudio Gainax y colaborador de producciones del calibre de **Macross**, **Nausicaä**, **Megazone 2-3**, **Gunbuster** y el largometraje de **Macross**.

La calidad del OVA de **Appleseed** está fuera de toda duda. Se trata de una de las mejores producciones que ha dado Japón. Prueba de ello fue el éxito que obtuvo en el año de su edición (1988), a pesar de tener que competir con producciones de la talla de **Akira**, **Tonari no Totoro**, **Maison Ikkoku**, **Borgman**, **Gunbuster**, **Vampire Princess Miyu**, **Project Zeorymer** y **Crying Freeman**.

## génesis de Appleseed

Los orígenes de **Appleseed** se remontan al año 1985, en la editorial Seishinsha, especializada en el manga. Ese año Masamune Shirow empezó a trabajar en su obra más famosa (con el permiso de **Dominion**) y que le ha llevado a ser considerado como uno de los mayores genios dentro del mundo del manga.

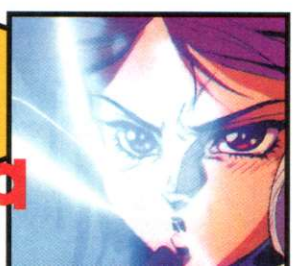
**Appleseed** consta de cuatro partes, cada una de ellas englobada en un volumen independiente. Su publicación se ha extendido en varios países, entre ellos España. La obra ha sido catalogada como uno de los máximos exponentes del cyberpunk en la industria de la animación. Pero esto tiene mas mérito aún si tenemos en cuenta que **Appleseed**, como casi la mayoría de obras de Masamune Shirow, ha sido realizada a modo de hobby a partir de la historieta, como si de un pasatiempo se tratara.

Admirada y alabada, **Appleseed** es objeto de culto en todos los países donde se ha editado, contribuyendo de esta manera a hacer realidad el inesperado *boom* que se produjo en torno al manga a principios de los años noventa en buena parte de Occidente.

El argumento del manga se sitúa años después del fin de la Tercera Guerra Mundial, con un mundo prácticamente devastado por el conflicto. Poco a poco la humanidad intenta reconstruir los restos de civilización que aún quedan en pie. El proyecto se traduce en la edificación de enormes urbes. Una de ellas es Olympus, escenario de la mayor parte de la acción de **Appleseed** y hogar de los personajes principales: la dura Deunan, su compañero androide Briaeros y la atractiva Hitomi.

Hi-tech, tramas políticas, thriller policíaco, cyberpunk, un mundo que renace tras el apocalipsis y continuos subargumentos dan como resultado una de las obras maestras del manga. **Appleseed** sirvió de inspiración para jóvenes autores que veían en ella y en su autor el espejo adecuado para reflejar sus futuras aspiraciones.

próxima entrega: Alita



# Hi-tech: Me

En Japón, país obsesionado por el consumismo y donde los más modernos avances están a la orden del día, no es de extrañar que la alta tecnología o hi-tech esté presente en la mayoría de los campos culturales, y, obviamente, en el manga. Si a esto unimos que el terreno de la narrativa siempre ha sentido una cierta debilidad por presentarnos mundos y épocas futuras (más o menos próximas) que muestran los más asombrosos avances tecnológicos, entonces es fácil que en las páginas de la historieta japonesa encontremos uno de los caldos de cultivo más propicios para la incursión del hi-tech.

## de Astroboy a La invasión de robots gigantescos

Ya desde sus inicios, los autores de manga siempre se han sentido inclinados a "inventar" los artilugios o máquinas ultramodernas más increíbles. Osamu Tezuka (el inventor del manga tal como lo conocemos) fue uno de los primeros en recurrir a la alta tecnología para crear a uno de los androides más famosos de todos los tiempos: Tetsuwan Atom, más conocido como Astroboy.

Astroboy es un robot con aspecto y mentalidad de niño que durante muchos años fue el buque insignia del manga y marcó el ejemplo a seguir por la mayoría de artistas japoneses. La respuesta a este inocente defensor de la vida (directriz primordial en la obra de Tezuka) la tenemos en la creación y proliferación de las series cuyos protagonistas son gigantescos robots que combaten a ejércitos y organizaciones de androides de similar aspecto. De entre ellos destacan los pioneros **Giant Robo** y **Tetsujin 28,** de Mitsuteru Yokohama, y los clásicos **Mazinger Z** y **Getter Robo G**, de Go Nagai, seguidos de sus numerosas copias e inspiraciones: **Tekkaman**, **Diapolon**, **Kotetsu Jeeg**, **Danguard Ace**, **Tosho Daimos**, **Zanbot 3**, **Daikengo**. Además, durante la década de los setenta, una gran cantidad de series dominaron el manga y, sobre todo, el campo televisivo. Aunque la mayoría fueron productos muy mediocres, por encima de todos destacó **Mobile Suit Gundam**, que hizo su debut en el año 1979 y que sirvió como base para una saga que continua vigente en la actualidad.

En los años ochenta, sin embargo, el manga hi-tech sufrió una auténtica eclosión. Series como **Mazinger** dejaron paso a creaciones de auténtica categoría. Uno de los exponentes más claros es **Macross**, que nos introduce, en un futuro próximo, en la Tercera Guerra Mundial. Sólo con la llegada a la Tierra de una fortaleza espacial extraterrestre se conseguirá un alto el fuego, pues existe el temor a un ataque proveniente de las estrellas. Finalmente, este temor se hace realidad tras el intento de invasión de los Zentraedi, una raza extraterrestre que desea recuperar la fortaleza perdida hace tiempo y que los humanos han rebautizado como Macross.

## Y con Macross llegó la revolución

Definitivamente, **Macross** marcó un punto de inflexión en el género hi-tech que provocó una completa transformación. Las series que vendrían a continuación siguieron las pautas marcadas por **Macross**, **Heavy Metal L-Gaim**, **Orguss** (las dos primeras contaron con Haruhiko Mikimoto como creador de los personajes): **Mospeada**, **Southern Cross**, **SPT Leyzner**, **Tobikage**, **Votoms**, **Gunbuster**, **Dangaio**, **Patlabor**. Todas ellas introdujeron nuevos conceptos e ideas que durante la segunda mitad de los ochenta y principios de los noventa dieron lugar a diversos *remakes* y continuaciones; entre ellas las más afectadas fueron **Gundam** y la propia **Macross**. La saga de **Gundam** continuó con **Z Gundam**, **ZZ Gundam**, **V Gundam** y **G Gundam**. Además, la historia se complementó con las miniseries, **Gundam 0080**, **War in the Pocket**, **Gundam 0083** y **Stardust Memory**, que aclararon puntos oscuros en el devenir de los acontecimientos de la macrosaga de **Gundam**. Por su parte, **Macross** siguió con otras dos miniseries, **Macross II** (6 OVA's), y **Macross Plus**, producción japonesa en la que la alta tecnología es aplicada a la guerra en su maxima expresión. Para completar la odisea **Macross**, apareció una nueva serie de televisión, **Macross 7**, uno de los últimos hits televisivos en Japón.

Los *remakes* consistieron, básicamente, en una renovación completa de conceptos, tanto en el desarrollo de la historia como en el diseño de la serie. Los más destacables fueron las nuevas versiones de **Tetsujin 28** (rebautizada como **Tetsujin 28FX**), **Giant Robo**, **Mazinger** (con **Mazin Saga**) y **Tekkaman Blade** (con su segunda parte **Tekkaman Blade II**), entre otras.

En este conjunto de cosas, no debemos olvidar lo que se podría denominar como "retrotecnología", versión un tanto peculiar del hi-tech que actualmente podemos ver en una de las mejores mini-series de OVA's que han aparecido recientemente: la soberbia **Kishin Heidan**. En esta ocasión nos hallamos en la Segunda Guerra Mundial, con más robots gigantescos atravesando los campos de Manchuria y Europa.

# tal pesado

## pero no sólo de robots gigantescos vive el otaku

Es cierto, y el lector/espectador asiduo a las producciones japonesas lo sabe. La alta tecnología en el manga y la animación no sólo se limita a la desmesurada producción de robots de más de veinte metros de altura que se dedican a combatir a enemigos de similar envergadura. Quizás el auténtico manga hi-tech se encuentra más próximo a los experimentos, las armaduras cibernéticas o los mundos futuros con civilizaciones ultramodernas.

En este orden de cosas nos encontramos con **Baoh**, la tecnología aplicada a los experimentos biológicos. **Baoh** es un manga de Hirohiko Araki que explica la aparición de un parásito que utiliza a los seres humanos para convertirse en el arma genética perfecta. Guyver es el nombre que recibe el prototipo definitivo de arma biólogica que, con la ayuda (nuevamente) de un humano, convierte a su poseedor en el portador de una bioarmadura de enormes poderes. Dicha arma cae en manos de un joven estudiante que, a partir de aquel momento, es perseguido por una misteriosa organización que reclama la unidad Guyver. Tony Takezaki nos ofrece una inquietante visión en su **Genocyber**, historia de una joven que es víctima de un experimento por el cual recibirá unos terribles poderes que usará para vengarse. Más lejos llega el ingenio de Katsuhiro Otomo en **Akira**, donde niños-cobaya se convierten en poderosos mutantes al servicio del gobierno. Un día uno de ellos, Tetsuo, logra escapar y provoca un auténtico desastre.

En el terreno cibernético la más alta tecnología es utilizada para la creación de armas superpoderosas. **Xenon**, de Masaomi Kanzaki, es un claro ejemplo. Una poderosa organización denominada Mar Sangriento se dedica a la venta de armas y a la implantación de exoesqueletos en seres humanos para convertirlos en verdaderas máquinas de combate. Pero una de sus "creaciones" escapa y jura vengarse de aquellos que le han convertido en un monstruo. En **Alita**, Yukito Kishiro nos presenta a una niña-cyborg dotada de una inmensa fuerza y que ha perdido la memoria; el entorno futurista y la protagonista principal entran de lleno en la categoría hi-tech. Todos estos ingredientes convierten a este manga en uno de los más interesantes de la historia. **Bubblegum Crisis** está inmerso en un mundo totalmente dominado por el hi-tech, que constituye la mayor amenaza para la humanidad. Sólo las Knight Sabers sabrán hacer frente a los terribles androides de la corporación Genom, que suspira por adueñarse del mundo.

Si nos trasladamos hacia ambientes donde la alta tecnología está más presente en el entorno que en los propios protagonistas, nos encontramos con **Grey**, de Yoshihisa Tagami. Aquí el autor nos muestra una sociedad en la que lo único válido para subsistir como ciudadano son las acciones militares. Leiji Matsumoto en su **Galaxy Express 999** divisa un futuro en el que es posible sustituir los órganos deteriorados por otros cibernéticos; de esta manera, el hombre va adquiriendo cada vez más el aspecto de cyborg. Sólo hay un planeta, según cuentan las leyendas, en el que se puede adquirir la imortalidad, y sólo hay un medio para llegar: el Galaxy Express 999. Con **2001 Nights**, un manga de Yukinobu Hoshino que presenta al hombre tecnológicamente capaz de conquistar las estrellas, se puede dar por terminado este recorrido por estos inquietantes futuros.

## autores versados en la alta tecnología

Cabe destacar a los autores que se han hecho notorios por haber administrado en buena parte de sus obras una importante dosis de hi-tech. Para empezar, el omnipresente Masamune Shirow, que en sus trabajos de una estética ciertamente cyberpunk ha predominado siempre (o casi siempre) una alta tecnología, ya sea representada en forma de exoesqueletos, androides o tanques (**Appleseed**, **Black Magic**, **Dominion** y **Ghost in the Shell**).

Kya Asamiya también tiene un papel importante dentro del manga hi-tech; la mayoría de sus obras rezuman elementos pertenecientes a este género. Ya sea por el entorno o por los personajes sus series capitales son **Compiler**, **Assembler**, **Gunhed** y, en especial, **Silent Mobius**.

Y para finalizar, reseñar a uno de los responsables de la intoducción del manga en Occidente, Katsuhiro Otomo. Otomo ha utilizado en diversas ocasiones el mundo tecnológicamente avanzado para crear sus obras, como así lo demuestran **Akira**, **Fireball** y **Farewell to Weapons**, o sus trabajos para la animación **Roujin Z** y **Harmaggedon**.

Hasta aquí un intenso repaso de mundos futuros, armas, máquinas, robots y humanoides que tienen como denominador la alta tecnología (hi-tech), género (o subgénero) que aporta nuevos autores e historias increíbles para la industria del manga y la animación.

# MASUMI KANZAKI

## ACCIÓN EN BLANCO Y NEGRO

Masaomi Kanzaki ya no debería ser un desconocido para todos nosotros. Sus principales obras han sido publicadas en nuestro país y por eso podemos saber que leer a Kanzaki es sinónimo de disfrutar de acción a raudales. Y es que no es una casualidad que en todas sus obras aparezcan combates, peleas callejeras o tramas político-militares. Si observamos con detenimiento la personalidad del autor, nos daremos cuenta de que su producción no es más que un reflejo de sus gustos y hobbies: los juegos de supervivencia (simular combates armados en el campo) y la actividad musical de los grupos de rock. A pesar de esto, poco se sabe de su vida; los únicos datos que hay son acerca de sus obras.

Kanzaki nació en 1964 y apareció en el mundo del manga a los 21 años de edad (1985), debutando con una serie de historias cortas que se publicaron en la revista *Boy's Big Comics*, que posteriormente se denominó *Young Magazine*. Más tarde, dichas historias fueron recopiladas en tomos por la editorial Shogakukan. Tras su debut, Kanzaki tardó muy poco en realizar una de sus obras de mayor éxito y prestigio, **Xenon**.

**Xenon** fue realizada entre los años 1986 y 1987 y publicada por Shogakukan. Se trata de la trágica historia de un joven, Asuka Kano, que es secuestrado por una organización llamada Mar Sangriento (Bloody Sea) y utilizado, junto a otros chicos y chicas, para desarrollar experimentos militares, más concretamente para conseguir el arma definitiva: el proyecto X o cyborg Xenon. Sin embargo, el abuelo de Sonoko (una chica que está enamorada de Asuka) escapa del laboratorio con varios cyborgs, entre ellos, Asuka. La organización no tarda en reaccionar y se dispone a destruir Xenon. A partir de aquí se sucederán una serie de persecuciones y batallas en las que Asuka (Xenon) intentará vengarse de la organización militar y de su malvado director, Tano.

Despues de **Xenon** Kanzaki colaboró con Kazuo Koike –guionista prolífico (**Crying Freeman** y **Lone Wolf and Cub**)– en la obra titulada **Hansen Shukai** (1988), que fue publicada por Hakusensha en 2 tomos recopilatorios. Más tarde realizó **Ashguine** (1989), obra publicada por Tokuma Shoten. La historia explica el ataque a la ciudad de Tokyo llevado a cabo por un tirano venido del futuro y al cual nadie puede detener. Sólo Ashguine, un superguerrero que procede del mismo lugar que el malvado futurista, podrá hacerle frente. Estos dos últimos trabajos de Kanzaki dieron paso a otra obra, **Hunter** (1989), también publicada por Hakusensha y en la que se nos cuenta la historia de un joven estudiante llamado Akio Sano que ha perdido a su familia en circunstancias trágicas (a manos de una banda de motoristas) y que ahora, junto a algunos compañeros, actúa de mercenario. Sin embargo, aun estando al margen de la ley, Akio siempre intenta hacer justicia. Esta obra ha sido considerada por algunos especialistas como una versión muy particular de *Batman*, apreciación que no deja de ser curiosa.

Kanzaki continuó su producción con **Gun Crisis** (1991) y **Kaze**. Esta última creación –junto a la ya citada **Xenon**– es una de las más sobresalientes. Fue publicada por Tokuma Shoten (1992) en su revista *Shonen Captain* y más tarde recopilada en tomos por la firma Shonen Captain Comics Special. Con **Kaze** Kanzaki hace gala de todos sus recursos como guionista y dibujante y nos transporta a la época medieval japonesa (1600). Allí encontramos a Kyoushiroo, un joven estudiante de secundaria muy aficionado a la lucha y que tras un combate conoce a un misterioso personaje que le hace retroceder en el tiempo hasta aquella época. Kyoushiroo conocerá a Kaori, una chica de la cual se enamorará. Pero también deberá afrontar peligros: la zona donde transcurre la acción se halla bajo el dominio de la magia y la tecnología de una malvada banda, a la que el joven intentará vencer con sus habilidades mágicas y su fuerza.

La realización de **Kaze**, sin embargo, no fue obstáculo para que Kanzaki compaginara esta obra con la adaptacion al manga de la versión animada del videojuego más famoso del mundo (junto a Mario Bros y Sonic), Street Fighter II (1992) –publicado por Tokuma Shoten en su revista *Family Computer Magazine*. Más tarde, esta importante adaptación fue recopilada en tomos. Hasta la fecha se llevan publicados tres: los dos primeros están basados en el animé, mientras que el tercero contiene una historia independiente.

## año 1985

El año 1985 se caracterizó por un hecho crucial en el desarrollo de la industria del animé: su apuesta por el mercado del OVA (Original Video Animation). El OVA –soporte para cualquier producción creada expresamente para su difusión directa en vídeo– contribuyó de manera decisiva a la difusión de la animación a través de obras que actualmente son auténticos clásicos. El acierto fue total a pesar del temor inicial a una peligrosa masificación del producto. En resumen, unos inicios rutilantes dentro del terreno de venta directa de vídeo que han dado como resultado una fuente prácticamente inagotable de nuevas ideas y proyectos.

En ese año aparecieron en el campo de los OVA's producciones irrepetibles como las primeras entregas de la trilogía **Area 88**. En ella se narran las desventuras de Shin Kazama, un piloto de ideas pacifistas que es obligado a combatir en una guerra civil de un país imaginario situado en Oriente medio. Shin deberá matar y destruir para escapar del cuartel general rebelde, llamado Area 88, y conseguir su libertad. El Studio Pierrot fue el encargado de llevar a cabo la adaptación al animé del homónimo manga de Kaoru Shintani.

**Megazone 2-3** fue otra de las obras maestras de la animación japonesa de ese año. El diseño de personajes fue obra de Haruhiko Mikimoto (**Macross**, **Orguss**, **Gunbuster**) y la realización de Artmic. **Megazone 2-3** se inspiró en la creación de Robert A. Heinlein, **Universo**. Sin embargo, aquí la historia se traslada al Tokyo de nuestros días, inmerso en una aparente paz que guarda tras de sí un terrible secreto. Destaca la aparición de Eve, un personaje crucial en el desarrollo de la historia y que presenta similitudes con Lin Minmei de **Macross**. **Vampire Hunter D** fue otra de las grandes producciones. Basada en una serie de novelas, el OVA cuenta las aventuras de "D", un caza-vampiros mitad humano y mitad vampiro, en el año 10.000. El planeta se halla dominado por toda clase de monstruos y mutantes donde sólo unos pocos cazarrecompensas como "D" hacen concebir un rayo de esperanza para la raza humana. Con ochenta minutos de duración y una puesta a punto excepcional, este OVA se convirtió muy pronto en todo un clásico, destacando el diseño de personajes de Yoshitaka Amano y la banda sonora, en especial la canción de los créditos, *Your Song*.

En **Rumic World: Fire Tripper** el Studio Pierrot adaptó una nueva historia de la popular creadora de **Ranma**, Rumiko Takahashi. En esta ocasión se trata de la historia de una joven capaz de viajar por el tiempo. Accidentalmente, se traslada hasta el Japón medieval, donde encontrara a Shukumaru, un guerrero al que deberá ayudar.

Otras producciones destacables son obras tan dispares como **Tatakae: Iczer one**, **Justy** (basado en el manga de Tsuguo Okazaki), **Genmusenki Leda**, **Karuizawa Syndrome** (basado en el manga de Yoshihiro Tagami), **Dallos Special** (que reunió en una sola cinta los tres OVA's anteriormente lanzados), **Dirty Pair**, **Misterio en Nonolandia**, **What's Michael?** y **Tenshi no Tamago** (adaptación de una historia de Yoshitaka Amano y que después fue masacrada en su edición americana, con insertos de imagen real y la mayoría de diálogos cambiados). El resto de OVA's se completó con vídeos de corte erótico como **Cutie Lemon** y **Maho no Rouge Lipstick**, amén de la sempiterna **Cream Lemon**.

En cuanto a la producción para televisión, 1985 fue un año escaso en creaciones relevantes. A pesar de ello, vio el nacimiento de series como **Mobile Suit Z Gundam**, que retomaba la línea argumental del primer Gundam, y **Touch**, adaptación del popular manga de Mitsuru Adachi que reflejaba con asombrosa fidelidad la calidad del original. Mención aparte merecen series como **SPT Leyzner** (muy similar a Gundam), **Dancougar**, **Dirty Pair**, **Maho no Star Magical Emi** (en la línea de **Sandy** y **Sailor Moon**), **Hai!**, **Step Jun** (más conocido como **Los inventos de Eva**) y la coproducción japoamericana **Transformers**.

En cuanto a los largometrajes y producciones especiales –en una situación de decadencia–, sólo los films basados en series y/o personajes muy populares consiguieron despertar algo de interés entre el público. Entre ellos podemos destacar **Urusei Yatsura**: **Remember My Love**, que presentaba un nuevo capítulo en la disparatada vida de Ataru Moroboshi y su admiradora número uno, Lum. Por lo demás, nuevas películas de **Kinnikuman**, **Captain Tsubasa**, **Dr. Slump**, **Doraemon** y **Lupin**.

Sólo un largometraje consiguió destacar entre la mediocridad de producciones y hacer frente al aluvión de OVA's. Su nombre es Odin: Koshi Hansen Starlight (**Odin: El Velero Fotónico Starlight**), un *space-opera* de más de dos horas de intenso dramatismo que narra la odisea centrada en el Starlight, un navío estelar que intentará hacer frente a una amenaza alienígena de uno de los satélites de Urano. Westcape realizó la producción, mientras que la dirección del film corrió a cargo de Takeshi Shirato y Eichi Yamamoto.

Al acabar el año 1985 se mantenían numerosas incógnitas sobre el futuro de la industria de la animación y la consolidación del mercado de venta directa en vídeo. Sin embargo, estas dudas serían depejadas al iniciarse el siguiente año.

# diccionario Manga

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z

**ichi pound no fukuin:** Basada en *La Opera de un Penique*, Rumiko Takahashi realizó esta obra cuya trama argumental gira al rededor del mundo del boxeo y las ilusiones de un joven pugilista por llegar a la cima.

**iczer one:** Producida por AIC, es la historia de una raza espacial llamada Cthulu –compuesta íntegramente por mujeres– cuyo objetivo es invadir la Tierra y convertir el planeta en su nuevo hogar. Iczer debe evitarlo.

**ienaki ko:** Enésima versión del clásico **Sin Familia**. En esta ocasión, la compañía Tokyo Movie Shinsha es la encargada de la adaptación de este largometraje de 95 minutos de duración que fue producido en 1980.

**igano kabamaru:** Serie de televisión que gira en torno a las desventuras del ninja Kabamaru. Una pobre animación (del Group Tack) para una serie de corte humorístico.

**igarashi, yumiko:** Importante dibujante, autora de los dibujos de la archipopular **Candy Candy**, serie que la lanzó a la fama. La mayor parte de su obra fue concebida en los años setenta, momento de máxima expansión del Shojo Manga.

**ijiwaru basan:** Machiko Hasegawa, autora de la serie de éxito **Sazae San**, volvió a la carga con esta nueva producción y alcanzó los primeros puestos de los *rankings* de audiencia durante varios años. Tras su muerte, se ha convertido en una de las autoras más reconocidas por el público japonés.

**ikeda ryoko:** Una de las autoras más importantes en la difusión del Shojo Manga. Se hizo famosa gracias a su versión en manga de *La rosa de Versalles*, que más tarde fue llevada al animé.

**ikegami ryoichi:** Autor muy famoso en nuestro país por sus obras **Crying Freeman** y **Sanctuary**. Destaca por estar dentro del llamado estilo Gekiga y por el realismo de su grafismo.

**ikkyusan:** Serie de 298 episodios producida por la Toei Doga. Narra las aventuras de Ikkyu, un joven estudiante de la religión budista que gracias a su filosofía y sabiduría sale airoso de cualquier situación difícil.

**imagawa yasuhiro:** Importante director del cine de animación. De entre sus trabajos destaca la versión de **Giant Robo**, una mini-serie de OVA's que le ha supuesto un justo reconocimiento a su ardua labor de animación.

**inada koji:** Este autor, junto a Riku Sanjo, adaptó al manga el mundo del conocido videojuego Dragon Quest, que en nuestro país ha sido editado bajo el título de Las Aventuras de Fly.

**inakappe taisho:** Divertida serie de animación realizada por la veterana Tatsunoko a principios de los setenta. La historia narra las andanzas de Taisho, un joven ansioso por triunfar en el mundo del judo.

**inoue takehiko:** Dibujante creador de la serie **Slam Dunk**, que narra la historia de un joven enamorado que por amor acaba convirtiéndose en jugador de baloncesto. Al final conseguirá ser un número uno.

**ippatsu kantakun:** Realización de Tatsunoko para una nueva serie de ámbito deportivo. Esta vez es el turno del béisbol y del pequeño Kanta, que intentará por todos los medios llegar a ser tan famoso como su fallecido padre.

**iria:** Serie de 6 OVA's que narra las aventuras de una cazarrecompensas, Iria, en su lucha contra un monstruo de otra dimensión llamado Zeiram. Esta producción contó con la colaboración de Masakazu Katsura para el diseño de los personajes y de Tetsuhiro Amino para la dirección.

**iruka to shonen:** Serie de animación realizada por la compañía Eiken a mediados de la década de los setenta y que gira en torno a las vivencias de un inteligente delfín. La serie pasó sin pena ni gloria por la televisión japonesa.

**ishinomori, shotaro:** Autor clásico cuya obra más famosa (e imprescindible) es **Japan Inc.**, una especie de introducción a la economía japonesa. **Cyborg 009** también se cuenta como uno de sus trabajos más destacados.

**itoshi no betty, mamonogatari:** Manga creado por Kazuo Koike y Seisaku Kano que combina los géneros del terror y el erotismo. En 1986 se editó un OVA de este título a cargo de Big Ban y Toei Video.

MANGA manía

©1995 Europea de Promoción y Fomento, S.A.
Colaboradores: José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-32450-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

El archivador de anillas para contener los fascículos de la colección se pondrá a la venta con el fascículo número 10.

**Suscripción y petición de números atrasados**
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.